Adição ao Jogo, Vergonha, Dissociação e Experiências Traumáticas em Jogadores Online

JOÃO CARDOSO TOMÁZIO

Dissertação Apresentada ao ISMT para Obtenção do Grau de Mestre em Psicologia Clínica

Ramo de Especialização em Terapias Cognitivo-Comportamentais

Orientadora: Professora Doutora Helena Espírito Santo, Professora Auxiliar, ISMT

Coimbra, outubro de 2017

Agradecimentos

Gostaria de agradecer aos meus pais, Manuel e Rosa, tia Lurdes e madrinha Céu assim como à avó Celeste pelo apoio que me deram.

Um especial agradecimento à minha namorada Carla por toda a paciência, todo o apoio e ajuda ao longo deste percurso.

Aos meus amigos, por toda a boa disposição com que sempre me animaram e apoiaram, em especial à Inês Garcia, ao Paulo Moreira e ao João Pedro.

Por último, mas não menos importante, à minha orientadora, a Professora Helena Espírito Santo por ter puxado por mim, incentivando-me a concluir mais esta etapa.

O meu obrigado.

Resumo

Objetivo: Verificar qual a intensidade da adição ao jogo, da vergonha, da dissociação e das experiências traumáticas numa amostra de jogadores *online*; verificar se as variáveis em estudo (adição ao jogo, vergonha, dissociação e experiências traumáticas) variam em função das variáveis sociodemográficas (sexo, idade e estado civil); e verificar a existência de relações entre as variáveis em estudo.

Método: Constituíram a amostra final 124 jogadores *online* (87 do sexo masculino e 37 do sexo feminino), com uma idade média de 24,27 anos, avaliados através do *Problem Video Game Playing* (PVP), da *Compass of Shame Scale* (CoSS), da *Dissociative Experiences Scale* (DES) e da *Traumatic Experiences Checklist* (TEC).

Resultados: O PVP não variou em função dos grupos definidos pelas variáveis sociodemográficas. As dimensões da CoSS não variaram em função dos grupos definidos pelas variáveis sociodemográficas. Na DES, a subescala Distratibilidade variou em função da idade, tendo as pessoas idade inferior a vinte e cinco anos pontuações mais elevadas. As subescalas Despersonalização, Distratibilidade e Distúrbios de Memória variaram em função do estado civil, sendo as pessoas solteiras aquelas que apresentaram pontuações mais elevadas.

Na TEC, a subescala Trauma Emocional variou em função do sexo, tendo as mulheres pontuações mais elevadas. A TEC Total variou, tendencialmente em função do estado civil, tendo as pessoas casadas pontuações mais elevadas. A adição ao jogo está relacionada com a vergonha e com a dissociação sendo que aqueles que mostram mais adição ao jogo apresentam mais despersonalização, ataque ao *self*, fuga e evitamento. A adição ao jogo está também relacionada com as variáveis sociodemográficas (sexo, idade e estado civil).

Conclusão: Os sujeitos que jogam *online* recorrem a estratégias de *coping*, como é o caso da fuga, do evitamento, da despersonalização e do ataque ao *self*, como forma de regular as suas emoções, fugindo de certo modo à realidade.

Palavras-chave: Adição ao jogo, Vergonha, Dissociação e Experiências Traumáticas.

Abstract

Purpose: To verify the intensity of gaming addiction, of the shame, the dissociation and the traumatic experiences in a sample of online gamers; To verify the sociodemographic variables (sex, age, and marital status) that influence gaming addiction, shame, dissociation and traumatic experiences; and to verify the existence of relationships between the variables under study.

Method: The final sample consisted of 124 online player (87 male players and 37 woman players), with a mean age of 24.27 years, evaluated through the *Problem Video Game Playing* (PVP), *Compass of Shame Scale* (CoSS), *Dissociative Experiences Scale* (DES) and, *Traumatic Experiences Checklist* (TEC).

Results: The PVP did not vary according to the groups defined by the sociodemographic variables. The dimensions of CoSS didn´t vary according to the groups defined by sociodemographic variables. In DES, the Distractibility subscale varied according to age, with people aged less than twenty-five years having higher scores. The Depersonalization, Distractibility, and Memory Disorders subscales varied according to the marital status, with single people having the highest scores. In TEC, the Emotional Trauma subscale varied according to sex, with the woman subjects having higher scores. The TEC Total varied according to marital status, with married people having higher scores. The gaming addiction is related to shame and dissociation, and those who show more gaming addiction have present more depersonalization, attack self, withdrawal, and avoidance. The gaming addiction is also related to the sociodemographic variables (sex, age, and marital status).

Conclusion: Online gamers usually adopt coping strategies, such as withdrawal, avoidance, depersonalization, and attack self, as a way to regulate their emotions, escaping to a certain extent to reality.

Keywords: Gaming Addiction, Shame, Dissociation and Traumatic Experiences.

Introdução

A temática associada à adição ao jogo acaba por envolver em muitos casos uma adição à *internet*. Este tipo de adição funciona de igual forma como uma adição a drogas, o que em muitos casos implica um impacto negativo nas interações sociais e profissionais (Young, 1998).

Atualmente para muitos indivíduos a socialização com outros é feita através de jogos *online* e é neste contexto que para muitos o jogo *online* começa a tornar-se numa adição (Alsén, Runge, Drachen e Klapper, 2016; Snodgrass et al., 2017).

Jogos de navegador ou para *Android*, como os que podemos encontrar facilmente disponíveis em plataformas como o *Facebook*, promovem a interação entre jogadores, o investimento de tempo por parte dos mesmos e até opções como convidar os amigos da rede social a integrar os mesmos (Alsén et al., 2016).

Quando se aborda o tema adição ao jogo é notório que existem vários tipos de jogos, cada um com as suas especificidades, tendo cada um a sua própria rede social *in-game* e um conjunto de fatores como a promoção do trabalho em equipa, a interação com jogadores fora da lista de amigos ou até o facto de ser grátis para jogar (Alsén et al. 2016).

De acordo com a quinta edição do Manual Diagnóstico e Estatístico de Perturbações Mentais (American Psychiatric Association [APA], 2013/2014) a perturbação de jogos de *internet* pode apresentar-se como:

Devia estar resumido, pois a APA pode achar que os direitos de autor foram infringidos.

> O uso persistente e recorrente da *internet* para envolvimento em jogos, com frequência com outros jogadores, que leva a défices ou mal-estar clinicamente significativos indicado por 5 (ou mais) dos seguintes num período de 12 meses: a) preocupação com jogos de *internet* (o indivíduo pensa sobre atividades de jogo prévias ou antecipa a realização do próximo jogo; jogar na *internet* torna-se a atividade dominante da vida diária); b) sintomas de abstinência quando os jogos de *internet* são retirados (estes sintomas são tipicamente descritos como irritabilidade, ansiedade ou tristeza, mas não há sinais físicos de abstinência farmacológica); c) tolerância (a necessidade de despender quantidades crescentes de tempo envolvido em jogos de *internet*); d) tentativas mal sucedidas de controlar a participação em jogos de *internet*; e) perda de interesse em passatempos e atividades de entretenimento prévias resultante de, e com exceção do, uso de jogos de *internet*; f) uso excessivo continuado de jogos de *internet* apesar do conhecimento dos problemas psicossociais; g) ter enganado os membros da família, terapeutas ou outros relativamente à quantidade de jogo na *internet*; h) uso de jogos de *internet* para evitar ou

João Tomázio | joaotomazio@hotmail.com

> aliviar um humor negativo (e. g., sentimentos de desesperança, culpa, ansiedade); i) ter arriscado ou perdido uma relação significativa, emprego ou oportunidades educacionais ou de carreira devido à participação em jogos de *internet*. Relativamente aos critérios anteriores, apenas os jogos de *internet* que não implicam apostas são incluídos nesta perturbação; o uso de *internet* para atividades requeridas num negócio ou profissão não está incluído; a perturbação também não pretende incluir outros usos recreativos ou sociais da *internet*. De forma semelhante, sítios sexuais da *internet* são excluídos (APA, 2013/2014, pp. 945-946).

Nenhum jogo é projetado para frustrar ao ponto de se tornar intolerável, mas algumas pessoas podem, de facto, perder o controlo, acabando por ser dominadas por sentimentos de remorso e vergonha (Essig, 2012). A vergonha trata-se, muitas vezes, do medo de ser ridicularizado pelo próximo, o que a torna um fator muito forte e influente nas relações sociais. Por vezes, existe a necessidade de se provar que se tem valor face ao outro, ser desejado, sentir-se desejado sem que o *feedback* seja negativo, levando alguns indivíduos a correrem elevados riscos para manterem essas relações com o outro (Gilbert, 1989).

Ao referir o conceito de vergonha e quando se aborda a temática de adição ao jogo, é de especial importância fazer alusão ao facto de que o jogo permite que se formem ligações bem estabelecidas com outros jogadores e que se obtém um *feedback*, quase sem consequências relativas às ações executadas no jogo. Para alguns jogadores, jogar torna-se numa forma de lidar com a vergonha que sentem sobre si mesmos fora da esfera *online* (Essig, 2012).

A vergonha pode fazer-se acompanhar de problemas como o isolamento social, a baixa autoestima, disfunção nas relações familiares e até mesmo problemas de identidade sexual (Essig, 2012).

Em 1992, Nathanson, introduziu para a vergonha um modelo com o nome *Compass of Shame Model* no qual apresentou quatro estratégias de *coping*: Evitamento, Ataque ao *Self*, Fuga e Ataque ao Outro. No Evitamento o sujeito não reconhece a sua experiência como negativa, entra em negação e tenta distrair o eu e os outros do sentimento de vergonha. No ataque ao *self* a sujeito reconhece a experiência como negativa, aceita a mensagem da vergonha como válida e culpabiliza-se. Assim como no Ataque ao *Self*, na Fuga a pessoa reconhece a experiência como negativa, mas, enquanto que no Ataque ao *Self* o sujeito assume a culpa de forma a manter relações com outros, na Fuga o sujeito afasta-se dos outros para diminuir o seu desconforto. No Ataque ao Outro o sujeito pode ou não reconhecer a sua experiência negativa, normalmente não aceita a mensagem da vergonha, e tenta culpabilizar o outro (Nathanson, 1992, citado por Elison, Lennon e Pulos, 2006).

Existem dois tipos distintos de vergonha: a vergonha interna e a vergonha externa (Gilbert, 1998). A vergonha interna está diretamente relacionada com a autoavaliação pessoal e com sentimentos negativos relativos ao próprio (e.g., sentimentos de desvalorização). Afeta, de igual forma, o indivíduo a nível comportamental e as suas características pessoais (Gilbert, 2000). A vergonha externa tem por base a capacidade do indivíduo antecipar a forma como o outro o pode julgar face às suas ações. Este tipo de vergonha pode ser influenciado caso o sujeito pense que consegue evitar que as suas ações sejam descobertas por outro. Desta forma a vergonha externa é formada pelo pensamento que o outro possa desenvolver relativamente ao *self* (Gilbert, 1998).

Para além da vergonha a que o sujeito pode estar exposto, a dissociação encontra-se também muito presente na temática da adição ao jogo. No que respeita à dissociação há que referir quatro fatores: a Despersonalização, os Distúrbios da memória, a Absorção e a Distratibilidade. Na Despersonalização o sujeito sente-se desligado inclusive de si próprio. Nos distúrbios de memória o sujeito experiencia falhas nas suas memórias. Na Absorção são relatadas experiências de ser absorvido pelo meio de forma a não sentir dor e conseguir executar tarefas que normalmente seriam difíceis. Na Distratibilidade o sujeito experiencia perda de alguma informação e confusão nas suas memórias (Espírito Santo e Pio Abreu, 2009). Muitos sujeitos que se enquadram na categoria de jogadores *online* referem estados profundos e imersivos de inconsciência onde, por vezes, sentem que fazem parte do jogo e que o seu personagem assume o seu papel enquanto pessoa (Snodgrass, Lacy, Dengah, Fagan e Most, 2011). Nestes mesmos sujeitos a dissociação assume o papel moderador de estados afetivos traumáticos, sendo que, através da dissociação, estes indivíduos constroem uma realidade alternativa que lhes transmite uma sensação de segurança (Craparo, 2011).

Na verdade, há resultados que demonstram a existência de relação entre o jogo patológico, a perturbação de *stress* pós-traumático e a dissociação (Lee et al., 2016). A associação entre as experiências traumáticas e a dissociação foi também verificada por Yates, Gregor e Haviland (2012) que mostrou que crianças maltratadas durante a infância tinham um risco acrescido para o excessivo uso da *internet*.

Atualmente os estudos sobre a adição ao jogo, no âmbito da Psicologia, têm vindo a aumentar (Cartmill, Slatter e Wilkie, 2015; Hussain e Griffiths, 2009; Snodgrass et al., 2017). Estima-se que a prevalência de distúrbios relacionados com a adição ao jogo varie de 1,7% a 10% da população, sendo que, o sexo masculino é mais predisposto a manifestar perturbações relacionadas com o jogo *online* (Griffiths, Kuss e King, 2012). Desta forma, é também

importante mencionar que o estudo de Imperatori et al. (2017) faz referência à existência de relação entre o trauma na infância e a dissociação, e à relação de ambas com o jogo patológico. Posto isto, parece importante estudar de forma mais elaborada o impacto das experiências traumáticas, da dissociação e da vergonha em relação com a adição ao jogo, dada a escassez de literatura que envolva todos estes constructos. Assim, o presente estudo tem como objetivos verificar qual a intensidade da adição ao jogo, da vergonha interna e externa, da dissociação e das experiências traumáticas numa amostra de jogadores *online*; verificar se as variáveis em estudo (adição ao jogo, vergonha, dissociação e experiências traumáticas) variam em função das variáveis sociodemográficas (sexo, idade e estado civil); e verificar a existência de relações entre as variáveis em estudo.

Materiais e Métodos

Participantes

Realizou-se um estudo descritivo, exploratório e correlacional que avaliasse uma amostra *online* constituída por 124 sujeitos.

Como critérios de inclusão, no estudo, foi exigido que os sujeitos apresentassem nacionalidade portuguesa, mais de dezoito anos de idade e que aceitassem a participação no estudo através do consentimento informado.

Analogamente, todos os sujeitos que não tivessem nacionalidade portuguesa, que apresentassem idade inferior a dezoito anos ou que recusassem a participação no estudo eram enquadrados nos critérios de exclusão.

Após a exclusão de um sujeito por apresentar idade inferior a dezoito anos, a amostra final ficou constituída por 124 sujeitos da população *online*, com idades compreendidas entre os 18 e os 60 anos (M = 24,27; DP = 6,57) sendo que 87 (70,2%) eram do sexo masculino e 37 (29,8%) do sexo feminino. No que respeita ao estado civil dos participantes, apurámos que 106 eram solteiros (85,5%), como podemos verificar na Tabela 1.

Tabela 1

Caracterização Sociodemográfica da Amostra (N = 124)

		n	%
Sexo	Masculino	87	70,2
	Feminino	37	29,8
Idade (M = 24,27; DP = 6,57)	< 25 anos	82	66,1
	≥ 25 anos	42	33,9
Estado civil	Casado/União de facto	18	14,5
	Solteiro	106	85,5

Notas: *n* = número de sujeitos; *M* = Média; *DP* = Desvio Padrão.

Procedimentos

Foi elaborado um questionário *online* num formulário do *Google Docs* que englobou vários instrumentos de avaliação psicológica, sendo que, o protocolo de avaliação incluiu um consentimento informado aos participantes (Apêndice A) e um breve questionário sociodemográfico administrado antes da seguinte bateria de instrumentos: *Problem Video Game Playing* (PVP), a *Compass of Shame Scale* (*CoSS*), a *Dissociative Experiences Scale* (DES) e a *Traumatic Experiencies Checklist* (TEC).

A divulgação do questionário passou por um apelo aos utilizadores da rede social *Facebook* de forma generalizada, assim como, em alguns grupos específicos da mesma rede dedicados a jogadores *online*.

No que concerne ao tempo da recolha de dados, esta decorreu entre janeiro e abril de 2017.

Instrumentos

Questionário de dados sociodemográficos. O questionário sociodemográfico pretende recolher dados demográficos, sociais e culturais dos sujeitos no que respeita à adição ao jogo *online*. É constituído por oito questões, com itens que dizem respeito à idade, ao sexo, ao estado civil, se joga ou não, tipo de jogos, se consome ou já consumiu drogas, quais as substâncias consumidas e com que frequências as consome.

Problem Video Game Playing (PVP; Tejeiro Salguero e Morán, 2002). O PVP é uma escala de nove questões de sim e não, utilizada para avaliar a adição em videojogos. As questões da escala são baseadas nos Critérios de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais (DSM-IV) para a dependência de substâncias e para o jogo patológico. Embora a principal variável do presente estudo seja a adição ao jogo *online*, optou-se por usar o PVP, tendo em conta que na atualidade a maioria das plataformas de videojogos têm modo *online*. A escala apresenta uma consistência interna[1] baixa (alfa de Cronbach = 0,69; Tejeiro Salguero e Morán, 2002). A consistência interna do nosso estudo mostrou-se igualmente baixa, com um alfa de Cronbach de 0,65. Apesar da fraca consistência interna, optou-se por continuar o estudo de forma preliminar.

Compass of Shame Scale (CoSS; Elison, Lennon e Pulos, 2006; tradução e adaptação portuguesa de Vagos, Ribeiro da Silva, Brazão, Rijo e Elison, 2017). Este instrumento de autorresposta é constituído por 48 itens e tem como objetivo avaliar o uso de quatro formas desadaptativas para lidar com a vergonha, segundo o modelo sugerido por Nathanson (1992, citado por Elison et al., 2006): o *Evitamento*, o *Ataque ao Self*, a *Fuga* e o *Ataque ao Outro*. Esta escala apresenta ainda uma subescala que compreende itens relacionados com estratégias adaptativas de lidar com a vergonha. O instrumento é apresentado ao sujeito através de 12 cenários indutores de vergonha, para os quais existem quatro possíveis respostas, cada uma associada a um dos quatro tipos de *coping* referidos anteriormente. Cada um dos itens é cotado segundo uma escala do tipo Likert de 5 pontos (0 = "Nunca"; 4 = "Sempre") (Elison et al.,

[1] Os valores de alfa de Cronbach foram interpretados de acordo com os critérios de Pestana e Gageiro (2008): inferior a 0,6 – *inadmissível*; 0,6 a 0,7 – *fraca*; entre 0,7 e 0,8 - *razoável*; entre 0,8 a 0,9 – *boa*; e superior a 0,9 - *muito boa*.

2006). Quanto à consistência interna no estudo original, foi apresentado um alfa de Cronbach de 0,72 para a subescala *Evitamento*; 0,88 para a subescala *Ataque ao Self*; 0,87 para subescala *Fuga* e 0,84 para a subescala *Ataque ao Outro*, o que remete para uma boa consistência interna. A versão portuguesa apresentou um alfa de Cronbach de 0,74 para o *Evitamento*; 0,92 para o *Ataque ao Self*; 0,89 para a *Fuga* e 0,86 para o *Ataque ao Outro*. No que se refere ao presente estudo, a consistência interna deste instrumento mostrou-se muito boa (alfa de Cronbach = 0,94), sendo que os valores de alfa de Cronbach apresentados foram de 0,75 para o *Evitamento*; 0,92 para o *Ataque ao Self*; 0,90 para a *Fuga* e de 0,82 para o *Ataque ao Outro*.

Dissociative Experiences Scale (DES; Bernstein e Putnam, 1986; adaptação e validação portuguesa de Espírito Santo e Pio Abreu, 2009). A DES é um instrumento de avaliação psicológica constituído por 28 itens de autorresposta que medem a frequência de experiências dissociativas pelas quais os sujeitos passem ou possam ter passado. Cada questão tem 11 respostas possíveis e o participante deve assinalar a percentagem de tempo em que experimenta cada sintoma, representada por valores entre 0% a 100%, e que variam de 10 em 10%. O resultado total calcula-se através da média da soma das pontuações de todos os itens. O resultado final fornece os sintomas ou experiências dissociativas, refletindo o número de experiências dissociativas diferentes. A versão portuguesa ficou constituída por quatro subescalas: *Despersonalização* (12, 13, 28, 11, 7, 16 e 27; e.g., "*Algumas pessoas têm a experiência de sentir que as outras pessoas, objetos e o mundo à sua volta não são reais*") que está associada a experiências de sentir-se desligado, separado de si mesmo, do corpo e das outras pessoas; *Distúrbios da memória* (5, 3, 8, 4, 6 e 9; e.g., "*Algumas pessoas têm a experiência de encontrar coisas novas entre os seus haveres, sem se lembrarem de as ter comprado*") caracterizados pelos esquecimentos graves; *Absorção* (23, 22, 17, 18, 14, 20 e 19; e.g., "*Algumas pessoas por vezes notam que em certas situações são capazes de fazer coisas, que habitualmente lhes seria difícil fazer, com uma facilidade e espontaneidade surpreendentes*") que se relaciona com experiências de envolvimento numa atividade, memória ou fantasia com alheamento em relação ao ambiente, com a capacidade de ignorar dor e com o conseguir fazer coisas habitualmente difíceis; *Distratibilidade* (25, 24, 26, 1, 2, 15 e 21; e.g., "*Algumas pessoas encontram sinais de ter feito coisas que não se lembram de ter feito*") que inclui as experiências de perda de parte da informação de acontecimentos, de encontrar coisas que não se lembra de fazer e confusão sobre memórias (Espírito Santo e Pio Abreu, 2009); e *Outro* (10). O ponto de corte é de 30 pontos, produzindo assim a distinção entre os indivíduos que têm perturbação dissociativa daqueles que não têm. O alfa de Cronbach obtido pelos autores foi de 0,94. No nosso estudo, o valor da consistência interna deste instrumento mostrou-

se muito boa (alfa de Cronbach = 0,94), sendo que os valores de alfa de Cronbach apresentados foram de 0,88 para a *Despersonalização*; 0,78 para os *Distúrbios de Memória*; 0,84 para a *Absorção* e de 0,82 para a *Distratibilidade*.

Traumatic Experiences Checklist (TEC; Nijenhuis, van der Hart e Vanderlinden, 1999; adaptação e validação portuguesa de Espírito-Santo, Rocha, Gonçalves, Cassimo, Martins e Xavier, 2013). É um questionário de autorresposta que aborda 29 experiências traumáticas incluindo: a presença ou ausência da situação traumática (dando uma pontuação de 1 se há presença e de 0 se há ausência de situação traumática); a idade de início (se teve início durante os primeiros 6 anos de vida ou numa idade posterior); a duração do trauma e o impacto que essas experiências tiveram na sua vida (num nível de gravidade de 1 = nenhum a 5 = muitíssimo). Estas 29 experiências são depois agrupadas em negligência emocional, abuso emocional, abuso físico, assédio e abuso sexual, bem como o ambiente onde ocorreu se na família de origem, família alargada ou em outra situação social (Nijenhuis, Spinhoven, van Dyck, van der Hart e Vanderlinden, 1998). O seu formato permite o cálculo da gravidade do trauma emocional (negligência emocional e abuso emocional), do trauma físico (abuso físico e ameaça corporal) e do trauma sexual (abuso sexual e assédio sexual). A gravidade da área total de trauma pode variar de 0 a 13 (negligência e abuso emocional, abuso físico, assédio e abuso sexual) ou de 0 a 24 (ameaça corporal, dor e punições bizarras), através do cálculo total das presenças de experiências traumáticas.

Na versão portuguesa, a consistência interna da escala total foi boa (alfa de Cronbach = 0,93) (Espírito-Santo et al., 2013). No nosso estudo o valor de consistência interna obtida para o instrumento foi de 0,68, sendo que os valores de alfa de Cronbach apresentados foram de 0,29 para o *Abuso Físico*; 0,32 para o *Abuso Emocional* e de 0,64 para o *Abuso Sexual*. Por este motivo, para o estudo atual, apenas a subescala *Abuso Sexual* irá ser utilizada. As restantes serão utilizadas a título exploratório em algumas análises.

Análise estatística

O tratamento e a análise estatística dos dados obtidos foram processados no programa informático *Statistical Package for Social Sciences* (IBM SPSS Statistics, versão 21.0 para Windows, SPSS, 2012).

Para assegurar a normalidade da distribuição optámos pela realização do teste Shapiro-Wilk, verificando a presença de *outliers* e verificando também a assimetria e a curtose. Após estas verificações optou-se por se realizar estatísticas paramétricas para os instrumentos PVP, CoSS e DES, e estatísticas não paramétricas para a TEC devido à falta de normalidade na distribuição

do mesmo instrumento. A consistência interna foi também analisada com recurso ao alfa de Cronbach. Na caracterização da amostra foi efetuada a estatística descritiva através do cálculo das médias, desvios-padrão, percentagens, máximos e mínimos para as variáveis quantitativas. A comparação entre dois grupos foi realizada pelo teste *t* de Student para amostras independentes. Para verificar a associação entre as variáveis em estudo procedemos à análise das mesmas através do coeficiente de Spearman. O nível de significância estatístico foi de 5% ($p < 0,05$).

Resultados

Na Tabela 2 podemos verificar as pontuações médias e os desvios padrão correspondentes às subescalas da *Problem Video Game Playing* (PVP), às subescalas *da Compass of Shame Scale* (CoSS), às subescalas *da Dissociative Experiences Scale* (DES) e às subescalas da *Traumatic Experiences Checklist* (TEC).

Tabela 2

Intensidade da Problem Video Game Playing (PVP), da Vergonha (CoSS), da Dissociação (DES) e das Experiências Traumáticas (TEC) em jogadores online (N = 124)

Instrumentos	Subescalas	*M*	*DP*	*Mín.*	*Máx.*
PVP		3,01	2,10	0	9
CoSS	CoSS Total	89,94	31,10	22	170
	Evitamento	19,65	7,26	0	38
	Ataque ao Self	19,03	10,64	0	48
	Fuga	17,60	10,25	0	40
	Ataque ao Outro	10,21	6,72	0	31
DES	DES Total	24,40	16,66	0,71	79,29
	Despersonalização	13,71	18,14	0	81,43
	Distúrbios de Memória	13,28	14,61	0	65
	Absorção	35,79	22,26	0	100
	Distratibilidade	33,02	20,66	0	92,86
TEC	TEC Total	3,54	2,91	0	16
	Trauma Físico	2,57	3,97	0	26
	Trauma Emocional	0,23	0,88	0	6
	Trauma Sexual	0,55	0,63	0	2

Notas: *M* = Média; *DP* = Desvio Padrão; *Máx* = Máximo; *Min* = Mínimo.

Na Tabela 3 podemos verificar as diferenças nas pontuações do PVP entre os grupos definidos pelas variáveis sociodemográficas, através do teste *t* de Student para amostras independentes. Esta escala não variou de forma estatisticamente significativa ($p > 0,05$) em função dos grupos definidos pelas variáveis sociodemográficas. A análise do tamanho do efeito revelou que na comparação do instrumento entre os grupos definidos pelas variáveis sociodemográficas existiu uma magnitude da diferença insignificante.

Tabela 3

Comparação da Problem Video Game Playing (PVP) entre os Grupos Definidos pelas Variáveis Sociodemográficas (N = 124)

		PVP		
		n	*M*	*DP*
Sexo	Masculino	87	3,18	2,21
	Feminino	37	2,59	1,76
t de Student *(t; d)*			(1,44^{NS}; 0,28)	
Idade	< 25 anos	82	3,13	2,05
	≥ 25 anos	42	2,76	2,20
t de Student *(t; d)*			(0,94^{NS}; 0,18)	
Estado Civil	Casado[a]	18	3,00	2,14
	Solteiro	106	3,01	2,10
t de Student *(t; d)*			(0,02^{NS}; 0,00)	

Notas: *M* = Média; *DP* = Desvio Padrão; *t* = teste *t* de Student; *d* = *d* de Cohen; PVP = *Problem Video Game Playing*; [a] "Casado" inclui casados e pessoas em união de facto.

[NS] Não significativo.

Na Tabela 4 podemos verificar as diferenças nas pontuações da CoSS entre os grupos definidos pelas variáveis sociodemográficas, através do teste *t* de Student para amostras independentes. As dimensões desta escala não variam de forma estatisticamente significativa ($p > 0,05$) em função dos grupos definidos pelas variáveis sociodemográficas.

Por outro lado, a análise do tamanho do efeito revelou que na comparação do instrumento entre os grupos definidos pelas variáveis sociodemográficas a intensidade da subescala *Evitamento* mostrou um efeito pequeno, sendo que as pontuações mais elevadas ocorreram no sexo masculino.

Tabela 4

Comparação da Vergonha (CoSS) entre os Grupos Definidos pelas Variáveis Sociodemográficas (N = 124)

		COSS									
		Total		***Evitamento***		***Ataque ao Self***		***Fuga***		***Ataque ao Outro***	
		M	*DP*	*M*	*DP*	*M*	*DP*	*M*	*DP*	*M*	*DP*
Sexo	Masculino	88,77	31,07	20,10	7,29	18,80	10,67	16,90	10,49	9,79	6,49
	Feminino	92,70	31,40	18,57	7,18	19,57	10,68	19,27	9,61	11,19	7,23
t de Student *(t; d)*		(0,64^{NS}; 0,13)		(1,08^{NS}; 0,21)		(0,36^{NS}; 0,07)		(1,18^{NS}; 0,23)		(1,06^{NS}; 0,21)	
Idade	< 25 anos	91,51	31,97	19,90	7,34	19,74	10,88	17,99	10,27	10,29	6,58
	≥ 25 anos	86,88	29,45	19,14	7,17	17,64	10,13	16,86	10,30	10,05	7,07
t de Student *(t; d)*		(0,78^{NS}; 0,15)		(0,55^{NS}; 0,10)		(1,04^{NS}; 0,20)		(0,58^{NS}; 0,11)		(0,19^{NS}; 0,04)	
Estado Civil	Casado[a]	85,61	34,17	19,72	10,00	16,50	10,71	14,61	9,76	9,61	6,34
	Solteiro	90,68	30,66	19,63	6,75	19,46	10,62	18,11	10,29	10,31	6,81
t de Student *(t; d)*		(0,64^{NS}; 0,16)		(0,04^{NS}; 0,01)		(1,09^{NS}; 0,28)		(1,34^{NS}; 0,34)		(0,41^{NS}; 0,10)	

Notas: *M* = Média; *DP* = Desvio Padrão; *t* = teste *t* de Student; *d* = *d* de Cohen; CoSS = *Compass of Shame Scale*; [a] "Casado" inclui casados e pessoas em união de facto.

^{NS} Não significativo.

Na Tabela 5 podemos verificar as diferenças nas pontuações da DES entre os grupos definidos pelas variáveis sociodemográficas, através do teste *t* de Student para amostras independentes.

A subescala Distratibilidade variou de forma estatisticamente significativa ($p < 0,05$) em função da idade, tendo as pessoas com idade inferior a vinte e cinco anos pontuações mais elevadas.

As subescalas Despersonalização, Distratibilidade e Distúrbios de Memória variaram de forma estatisticamente significativa ($p < 0,05$) em função do estado civil, sendo as pessoas solteiras aquelas que apresentam pontuações mais elevadas.

Por outro lado, a análise do tamanho do efeito revelou que na comparação da Dissociação entre os grupos definidos pelas variáveis sociodemográficas, a intensidade de todas as subescalas mostrou um efeito pequeno sendo que em todas elas as pontuações mais elevadas ocorreram nos sujeitos com idade inferior a vinte e cinco anos.

Tabela 5

Comparação da Dissociação (DES) entre os Grupos Definidos pelas Variáveis Sociodemográficas (N = 124)

		DES									
		Total		***Despersonalização***		***Distúrbio Memória***		***Absorção***		***Distratibilidade***	
		M	***DP***	***M***	***DP***	***M***	***DP***	***M***	***DP***	***M***	***DP***
Sexo	Masculino	2,43	1,60	1,38	1,80	1,27	1,46	3,63	2,15	3,24	2,01
	Feminino	2,46	1,83	1,36	1,87	1,46	1,48	3,46	2,43	3,44	2,21
t de Student (*t*; *d*)		(0,27^{NS}; 0,02)		(0,09^{NS}; 0,01)		(0,64^{NS}; 0,13)		(0,38^{NS}; 0,12)		(0,49^{NS}; 0,10)	
Idade	< 25 anos	2,62	1,74	1,51	2,00	1,45	1,57	3,75	2,23	3,57	2,10
	≥ 25 anos	2,09	1,48	1,09	1,37	1,09	1,20	3,24	2,20	2,78	1,91
t de Student (*t*; *d*)		(1,79^{NS}; 0,32)		(0,83^{NS}; 0,23)		(1,0^{NS}; 0,25)		(1,23^{NS}; 0,23)		(2,04*; 0,39)	
Estado Civil	Casado[a]	1,52	1,14	0,59	0,84	0,59	0,73	2,74	2,17	2,07	1,62
	Solteiro	2,60	1,69	1,50	1,90	1,45	1,52	3,72	2,21	3,51	2,07
t de Student (*t*; *d*)		(2,67^{NS}; 0,66)		(2,04*; 0,51)		(2,90**; 0,60)		(1,75^{NS}; 0,44)		(2,81**;0,72)	

Notas: *M* = Média; *DP* = Desvio Padrão; *t* = teste *t* de Student; *d* = *d* de Cohen; DES = *Dissociative Experiences Scale*; [a] "Casado" inclui casados e pessoas em união de facto.

* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; ^{NS} Não significativo.

Na Tabela 6 podemos verificar as diferenças nas pontuações da TEC entre os grupos definidos pelas variáveis sociodemográficas, através do teste *t* de Student para amostras independentes. As dimensões da TEC não variaram de forma estatisticamente significativa ($p > 0,05$) em função das variáveis sociodemográficas.

Por outro lado, a análise do tamanho do efeito revelou que na comparação do instrumento entre os grupos definidos pelas variáveis sociodemográficas, a intensidade da subescala Trauma Físico mostrou um efeito pequeno, sendo que as pontuações mais elevadas ocorreram nos sujeitos com idade inferior a vinte e cinco anos. A intensidade da TEC Total mostrou um efeito pequeno, sendo que as pontuações mais elevadas ocorreram nos sujeitos casados.

Tabela 6

Comparação das Experiências Traumáticas (TEC) entre os Grupos Definidos pelas Variáveis Sociodemográficas (N = 124)

		TEC							
		TEC Total		*Trauma Físico*		*Trauma Emocional*		*Trauma Sexual*	
		M	*DP*	*M*	*DP*	*M*	*DP*	*M*	*DP*
Sexo	Masculino	3,41	2,73	2,52	4,14	0,11	0,71	0,54	0,59
	Feminino	3,84	3,31	2,70	3,60	0,49	1,17	0,58	0,73
t de Student *(t; d)*		(0,74^{NS}; 0,15)		(0,24^{NS}; 0,05)		(1,80^{NS}; 0,44)		(0,20^{NS}; 0,06)	
Idade	< 25 anos	3,44	2,60	2,88	4,35	0,13	0,54	0,57	0,65
	≥ 25 anos	3,74	3,47	1,98	3,07	0,40	1,31	0,50	0,59
t de Student *(t; d)*		(0,54^{NS}; 0,10)		(1,20^{NS}; 0,23)		(1,29^{NS}; 0,31)		(0,61^{NS}; 0,11)	
Estado Civil	Casado[a]	4,17	1,89	1,61	2,30	0,22	0,94	0,56	0,62
	Solteiro	3,43	3,05	2,74	4,18	0,23	0,88	0,55	0,63
t de Student *(t; d)*		(0,99^{NS}; 0,25)		(1,11^{NS}; 0,28)		(0,02^{NS}; 0,01)		(0,05^{NS}; 0,02)	

Notas: *M* = Média; *DP* = Desvio Padrão; *t* = teste *t* de Student; *d* = *d* de Cohen; TEC = *Traumatic Experiences Checklist*.

^{NS} Não significativo.

A Tabela 7 representa a matriz de correlações de Spearman realizadas entre o PVP, as subescalas da CoSS (CoSS Total, Evitamento, Ataque ao Self, Fuga e Ataque ao Outro), as subescalas da DES (DES Total, Despersonalização, Distúrbios de Memória, Absorção, Distratibilidade) e as subescalas da TEC (TEC Total, Trauma Físico, Trauma Emocional e Trauma Sexual).

Quanto ao PVP existem correlações moderadas com a CoSS Total, com o Evitamento, com o Ataque ao *Self* e com a Fuga. Existem também, correlações baixas (r = 0,10 a 0,29) entre o PVP e a DES Total, Despersonalização, Distúrbios de Memória, Absorção e Distratibilidade, bem como entre o PVP e o Trauma Físico.

No que respeita à CoSS, a subescala Evitamento, Ataque ao Self, Fuga e Ataque ao Outro correlacionam-se com todas as subescalas da DES, apesar das correlações mais significativas ocorrerem entre a CoSS Total e a DES Total, e entre a CoSS Total e a Distratibilidade. O Ataque ao *Self* correlaciona-se de forma moderada com a DES Total, com os Distúrbios de Memória e com a Distratibilidade. A CoSS Total correlaciona-se de forma moderada com o Trauma Físico. As Subescalas Ataque ao Self, Fuga e Ataque ao Outro da CoSS correlacionam-se de forma baixa com o Trauma Físico da TEC.

A subescala Distratibilidade da DES correlaciona-se de forma baixa com o Trauma Físico.

Tabela 7

Correlações de Spearman entre o Problem Video Game Playing, a Compass of Shame Scale, a Dissociative Experiences Scale e a *Traumatic Experiences Checklist (N = 124)*

Instrumentos	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**
1. PVP	—	**0,35****	**0,32****	**0,33****	**0,31****	0,17	0,25**	0,30**	0,25**	0,20*	0,21*	0,20*	0,19*	0,06	0,11
2. CoSS Total		—	**0,77****	**0,89****	**0,86****	**0,70****	**0,30****	0,22*	0,24**	0,27**	**0,35****	0,21*	**0,31****	0,06	0,16
3. Evitamento			—	**0,62****	**0,55****	**0,51****	**0,24****	0,21*	0,20*	0,22*	0,26**	0,16	0,17	-0,06	0,12
4. Ataque Self				—	**0,77****	**0,53****	**0,34****	0,25**	**0,32****	0,28**	**0,39****	0,19*	0,28**	0,10	0,17
5. Fuga					—	**0,57****	**0,27****	0,23*	0,27**	0,22*	0,29**	0,10	0,26**	0,02	0,15
6. Ataque Outro						—	**0,29****	0,26**	0,25**	0,25**	0,29**	0,07	0,20*	0,08	0,05
7. Des Total							—	**0,82****	**0,76****	**0,92****	**0,91****	0,13	0,17	0,16	0,12
8. Despersonalização								—	**0,69****	**0,69****	**0,64****	0,08	0,16	0,13	0,11
9. Distúrbios de Memória									—	**0,55****	**0,70****	0,15	0,14	0,16	0,12
10. Absorção										—	**0,78****	0,11	0,12	0,14	0,05
11. Distratibilidade											—	0,18	0,20*	0,14	0,17
12. TEC Total												—	**0,63****	**0,35****	0,56**
13. Trauma Físico													—	0,17	0,74**
14. Trauma Emocional														—	0,19*
15. Trauma Sexual															—

Notas: PVP = *Problem Video Game Playing*; COSS = *Compass of Shame Scale*; DES = *Dissociative Experiences Scale*; TEC = *Traumatic Experiences Checklist*. A negrito foram destacadas as correlações moderadas e altas.

* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$.

João Tomázio | joaotomazio@hotmail.com

Discussão

O presente estudo tem como objetivos verificar qual a intensidade da adição ao jogo, da vergonha, da dissociação e das experiências traumáticas numa amostra de jogadores *online*; verificar se as variáveis em estudo (adição ao jogo, dissociação, vergonha e experiências traumáticas) variam em função das variáveis sociodemográficas (sexo, idade e estado civil); e verificar a existência de relações entre as variáveis em estudo.

De acordo com os dados descritivos, e considerando o sexo, a maioria dos sujeitos que integram este estudo são do sexo masculino, o que vai ao encontro do mencionado no DSM-V, que refere que a prevalência de perturbação de jogos de *internet* parece ser superior em adolescentes do sexo masculino com idades compreendidas entre os 12 e os 20 anos (APA, 2013/2014). Quanto à idade verifica-se que a maioria dos sujeitos apresentam uma idade inferior a 25 anos. Estes dados estão de acordo com a literatura (APA, 2013/2014). Atendendo ao estado civil, a maioria dos sujeitos encontra-se solteiro o que leva a pressupor que estes mantêm grande parte das suas interações sociais através de plataformas sociais de jogos *online* ou redes sociais. Supõe-se então que estes comportamentos podem limitar o crescimento social do indivíduo e privá-lo de experimentar novas relações sociais assim como passar tempo com a família.

O primeiro objetivo pretendia verificar qual a intensidade da adição ao jogo, da vergonha e da dissociação numa amostra de jogadores *online*. Deste modo, o PVP apresenta uma média pouco superior à obtida no estudo original (M = 2,70; DP = 1,94 para rapazes e M = 1,50; DP = 1,52 para raparigas) realizado com 223 adolescentes espanhóis (Tejeiro Salguero e Morán, 2002). Quanto à Vergonha e no que respeita ao estudo original realizado com 322 estudantes, esta apresenta uma média de 22,59 (DP = 6,25) para a subescala Evitamento; 24,20 (DP = 9,60) para o Ataque ao Self; 21,89 (DP = 9,28) para a Fuga e 14,93 (DP = 7,37) para o Ataque ao Outro (Elison et al., 2006) o que se mostra ligeiramente superior ao nosso estudo. Estes dados levam a considerar que a adição ao jogo e a vergonha são diferentes provavelmente pelas diferenças culturais e pelo tipo de amostra. No que respeita à Dissociação, no nosso estudo, esta apresenta uma média superior comparativamente àquela apresentada no estudo de Espírito Santo e Pio Abreu (2009) (M = 18,81; DP = 13,82) com 570 sujeitos.

Pretende-se com o segundo objetivo verificar quais das variáveis em estudo (Adição ao jogo, Vergonha, Dissociação e Experiências Traumáticas) variam em função das variáveis sociodemográficas (sexo, idade e estado civil). Não foram encontradas diferenças estatisticamente significativas na adição ao jogo *online* (PVP) na comparação entre os grupos definidos pelas variáveis sociodemográficas. Desta forma, a adição ao jogo *online* não varia

João Tomázio | joaotomazio@hotmail.com

em função do sexo, nem da idade, o que vai ao encontro do que é referido pelo Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências (SICAD, 2016) que refere uma média de idades de 31 anos para jogadores *online* e um aumento de jogadores mistos. A inexistência de diferenças estatisticamente significativas na adição ao jogo *online* e nos grupos definidos pelo estado civil, leva à suposição que esta adição seja de certa forma aceite pelos parceiros de sujeitos em união de facto ou casados de forma a manter uma relação funcional, ou até mesmo, uma atividade praticada por ambos enquanto casal.

Foram encontradas diferenças estatisticamente significativas na vergonha (CoSS) e na dissociação (DES). Deste modo, apenas a subescala Evitamento da CoSS é influenciada pelo sexo, dado que os sujeitos do sexo masculino aparentam níveis mais elevados de evitamento. Estes valores sugerem que os jogadores do sexo masculino tendem a desvalorizar comportamentos para minimizar o sentimento de vergonha, o que vai ao encontro com Elison et al. (2006).

No que diz respeito à dissociação (DES) verifica-se que todas as subescalas são influenciadas pela idade, dado que os sujeitos com idades inferiores a 25 anos apresentam níveis mais elevados de dissociação. Deste modo, pressupõe-se que, como a adição ao jogo influência os níveis de dissociação, sujeitos com idades inferiores a 25 anos passem mais tempo a jogar jogos *online*.

Procura-se com o terceiro objetivo verificar se existe relação entre as variáveis em estudo em jogadores *online*. Verifica-se que a PVP está correlacionada de forma moderada com as subescalas Ataque ao *Self*, Fuga e Evitamento da escala da Vergonha e de forma moderada com a subescala Despersonalização da escala da Dissociação. A subescala Ataque ao *self* da vergonha mantém correlações moderadas com a subescala Distratibilidade e com o total da dissociação.

De acordo com o estudo de Craparo (2011) que confirma a existência de uma relação entre Alexitimia, Dissociação, Vinculação insegura e Dependência de Internet, também o nosso estudo mostra a relação entre a adição ao jogo *online* e a dissociação. Possivelmente esta relação deve-se ao facto de o jogo *online* implicar um afastamento da realidade e consequentemente dar a perceção ao jogador de fazer parte do próprio jogo.

No que diz respeito às correlações encontradas entre a adição ao jogo *online* e as subescalas da CoSS, supõe-se que a experiência negativa de falha, face às expectativas de outros jogadores, possa gerar uma resposta de raiva face ao *self*. Como a fuga e o ataque ao *self* implicam que haja uma internalização do sentimento de vergonha, supõe-se que haja um reconhecimento

pessoal da falha, mas também, o recurso ao evitamento sob a forma de negação para tentar amenizar o sentimento de vergonha interna**.**

No que respeita às correlações encontradas entre o Ataque ao *Self*, a Dissociação e as suas subescalas (Distúrbios de memória e a Distratibilidade), supõe-se que, os sujeitos que reconhecem ter experienciado acontecimentos negativos ao ponto de se autoavaliarem negativamente e se autocriticarem, tendem a não conseguir estar focados ao ponto de reter as aprendizagens.

Dizendo respeito às correlações encontradas entre a vergonha e o trauma físico, pressupõe-se que experiências que deixem marcas físicas no sujeito, como um acidente, acabem por modificar a forma como o individuo se vê ou é visto pelos outros, gerando sentimentos de vergonha.

No que diz respeito às limitações desta investigação é importante referir que no nosso estudo foi difícil a aquisição de artigos que relacionassem todas as variáveis presentes neste estudo. É necessário ter em conta a grande homogeneidade da amostra em estudo dada a existência de um número muito superior de participantes do sexo masculino comparativamente com o número de participantes do sexo feminino. Em investigações futuras será necessária a replicação deste estudo com amostras clínicas de jogadores patológicos com diagnóstico.

Conclusão

Apesar de este estudo ter contribuído para uma melhor compreensão da relação entre a adição ao jogo, a vergonha e a dissociação, podemos concluir que os sujeitos que jogam *online* recorrem a estratégias de *coping*, como é o caso da fuga, do evitamento, da despersonalização e do ataque ao *self*, como forma de regular as suas emoções, fugindo de certo modo à realidade.

Referências bibliográficas

Alsén, A., Runge, J., Drachen, A. e Klapper, D. (2016). Play with me? Understanding and measuring the social aspect of casual gaming. *arXiv:1612.02172v1*

American Psychiatric Association. (2014). *DSM-5 — Manual de diagnóstico e estatística das perturbações mentais* (5.ª ed.). Lisboa: Climepsi Editores (Trabalho original em inglês publicado em 2013).

Bernstein, E. M. e Putnam, F. W. (1986). Development, reliability, and validity of a dissociation scale. *Journal of Nervous and Mental Disease*, *174*(12), 727-735.

Cartmill, T., Slatter, T. e Wilkie, B. (2015). The role of anxiety and dissociation in young Australian gamblers. *Journal of Gambling Studies, 31*(4), 1215-1226. doi:10.1007/s10899-014-9510-1

Craparo, G. (2011). Internet addiction, dissociation, and alexithymia. *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 30,* 1051-1056. doi:10.1016/j.sbspro.2011.10.205

Griffiths, M. D., Kuss, D. J. e King, D. L. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews, 8*(4), 308-318. doi: 10.2174/157340012803520414

Elison, J., Lennon, R. e Pulos, S. (2006). Investigating the compass of shame: The development of the compass of shame scale. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, *34*(3), 221-238. doi:10.2224/sbp.2006.34.3.221

Espírito Santo, H. e Pio Abreu, J. L. (2009). Portuguese validation of the dissociative experiences scale (DES). *Journal of Trauma & Dissociation*, *10*(1), 69-82. doi:10.1080/15299730802485177

Espírito-Santo, H., Rocha, P., Gonçalves, L., Cassimo, S., Martins, L. e Xavier, M. (2013). The portuguese traumatic experiences checklist (TEC): Psychometrics and prevalence of traumatic experiences. *European Psychiatry*, *28*(Supl. 1). doi:10.1016/S0924-9338(13)76554-4

Essig, T. (2012). The addiction concept and technology: Diagnosis, metaphor, or something else? A psychodynamic point of view. *Journal of Clinical Psychology*, *68*(11), 1175-1184. doi:10.1002/jclp.21917

Gilbert, P. (1989). *Human nature and suffering*. Hove, UK: Lawrence Erlbaum Associates.

Gilbert, P. (1998). What is shame? Some core issues and controversies. Em P. Gilbert e B. Andrews (Eds.), *Shame: Interpersonal behavior, psychopathology and culture* (pp. 3-38). New York, NY: Oxford University Press.

Gilbert, P. (2000). The relationship of shame, social anxiety and depression: The role of the

evaluation of social rank. *Clinical Psychology and Psychotherapy*, *7*(3), 174-189. doi:10.1002/1099-0879(200007)7:3<174::AID-CPP236>3.0.CO;2-U

Hussain, Z. e Griffiths, M. D. (2009). The attitudes, feelings, and experiences of online gamers: A qualitative analysis. *CyberPsychology & Behavior*, *12*(6), 747-753. doi:10.1089/cpb.2009.0059

Imperatori, C., Innamorati, M., Bersani, F. S., Imbimbo, F., Pompili, M., Contardi, A. e Farina, B. (2017). The association among childhood trauma, pathological dissociation and gambling severity in casino gamblers. *Clinical Psychology and Psychotherapy*, *24*(1), 203-211. doi:10.1002/cpp.1997

Lee, T. K., Roh, S., Han, J. H., Park, S. J., Soh, M. A., Han, D. H. e Shaffer, H. J. (2016). The relationship of problematic internet use with dissociation among South Korean internet users. *Psychiatry Research*, *241*, 66-71. doi:10.1016/j.psychres.2016.04.109

Nijenhuis, E. R. S., Spinhoven, P., van Dyck, R., van der Hart, O. e Vanderlinden, J. (1998). Psychometric characteristics of the somatoform dissociation questionnaire: A replication study. *Psychotherapy and Psychosomatics*, *67*(1), 17-23. doi:10.1159/000012254

Nijenhuis, E. R. S., van der Hart, O. e Vanderlinden, J. (1999). The traumatic experiences checklist (TEC). Em E. R. S. Nijenhuis (Ed.), *Somatoform dissociation: Phenomena, measurement, and theoretical issues* (pp. 188-193). Assen, The Netherlands: Van Gorcum & Comp.

Pestana, M. H. e Gageiro, J. N. (2008). *Análise de dados para ciências sociais - A complementaridade do SPSS* (5ª ed). Lisboa: Edições Sílabo.

Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências. (2016). Sinopse Estatística – Portugal 2014. Lisboa: Divisão de Estatística e Investigação do SICAD.

Snodgrass, J. G., Lacy, M. G., Dengah, H. J.-F., Fagan, J., e Most, D. E. (2011). Magical flight and monstrous stress: Technologies of absorption and mental wellness in Azeroth. *Culture, Medicine, and Psychiatry*, *35*(1), 26-62. doi:10.1007/s11013-010-9197-4

Snodgrass, J. G., Dengah, H. J.-F., Lacy, M. G., Bagwell, A., Van Oostenburg, M. e Lende, D. (2017). Online gaming involvement and its positive and negative consequences: A cognitive anthropological "cultural consensus" approach to psychiatric measurement and assessment. *Computers in Human Behavior*, *66*, 291-302. doi:10.1016/j.chb.2016.09.025

Tejeiro Salguero, R. A. e Morán, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, *97*(12), 1601-1606. doi: 10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x

Vagos, P., Ribeiro da Silva, D., Brazão, N., Rijo, D. e Elison, J. (2017). Psychometric properties of the Compass of Shame Scale: Testing for measurement invariance across community and forensic adolescent samples. Manuscrito submetido para publicação.

Yates, T. M., Gregor, M. A. e Haviland, M. G. (2012). Child maltreatment, alexithymia, and problematic internet use in young adulthood. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *15*(4), 219-225. doi: 10.1089/cyber.2011.0427

Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, *1*(3), 237-244. doi:10.1089/cpb.1998.1.237

APÊNDICES

APÊNDICE A – Consentimento Informado *Online* dirigido aos participantes

Adição ao Jogo, Vergonha, Dissociação e Experiências Traumáticas em jogadores *online*

Esta investigação foi aceite pela Comissão de Ética do Instituto Superior Miguel Torga e está a ser realizada no âmbito de uma Dissertação de mestrado em Psicologia Clínica do Instituto Superior Miguel Torga.

Este questionário pretende investigar a possível relação entre a Adição ao Jogo, Vergonha, Dissociação e Experiências Traumáticas em jogadores *online*, sendo esta investigação anónima.

O questionário demora por volta de 20 minutos a preencher não existindo respostas certas ou erradas.
Se desejar mais informações antes de participar, por favor, entre em contacto com:

João Tomázio (joaotomazio@hotmail.com)
Prof. Dra. Helena Espírito Santo (helenum@gmail.com)

Ao clicar em "Continuar", estará a declarar que aceita e compreende que os dados que lhe pedimos destinam-se unicamente: 1) para análises estatísticas descritivas e correlacionais entre a Adição ao Jogo e fenómenos emocionais e comportamentais.

Na realização do questionário deve responder de forma sincera sendo que em situação alguma existirá partilha da informação específica, sendo esta entendida ao abrigo do sigilo profissional.

Participação e desistência: A sua participação neste estudo é de carácter voluntário e pode desistir em qualquer altura sem nenhuma penalização. Se durante este estudo se começar a sentir de alguma forma desconfortável, pode desistir da sua participação a qualquer momento, basta fechar a janela do seu navegador.

Obrigado!